グラナダ

●ウルフチーム/11月10日発売/価格未定/SHT

春の話題作を早くも移植!

あの「グラナダ」がメガドラに! X68000版のグラフィックとサウンドが、どこまで移植されるか!?

「FZ戦記AXIS」に続くウルフチームの第2弾「グラナダ」は、パソコンのX68000版がオリジナル。パソコンゲームながら、ビデオゲーム的構成や、MIDI音源対応と完成度の高さが評判であった。ステージは全部で8つあり、背景も多彩、とくにステージ2の多重スクロールは美しかった。メガドライブ版でも、きっと同様の美しさが保たれているだろう。なおステージ構成については、若干(じゃっかん)の変更が加えられた。X68000版にあったボーナスステージはカット、しかし新たにメガドライブ用にオリジナルステージが1つ追加された。

内容は、ステージ中に存在するターゲットをすべて破壊し、ボスキャラを倒せばステージクリアとなる。自機グラナダは、自らを支援してくれる5種類のサポート・ユニットを活用しながら、敵のアルゴリズムを見切って前進しなければならない。サポート・ユニットには、全方向迎撃ユニットのリフレクター、中距離迎撃ユニットのクロムレック、破壊工作用ユニットのヒドン、中距離支援ユニットのポールバニアン、長距離支援ユニットのエパレットがある。次号では、発売1カ月前なので、マップつきでくわしい紹介をやるぞ。



メガドライブ版タイトル画面。操作性もいいぞ。

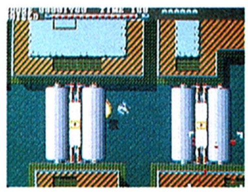
ステージ紹介

ステージ1

市街地が舞台。当然こういうところでは建物を上手く利用すること。練習ステージ的な面。

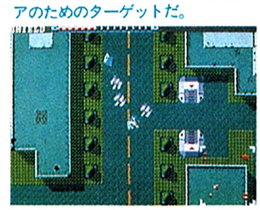


画面右下に見えるのがステージの全体マップだ。



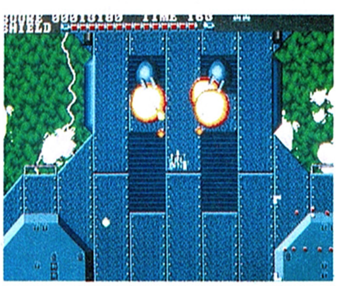
巨大なローラーに挟まれた。脇道に逃げろ。

右に対にあるのが、ステージクリアのためのターゲットだ。



ステージ2

多重スクロールを生かした面。少ない足場で、どう動くかがポイントになるであろう。



はるか上空での戦いだ。落ちたら当然ミスになる。

ステージ3

ハイウェイが舞台。迷路のように入り組んだ道が難易度を上げている。



高層ハイウェイ上での戦い。道が途中で切れていたりする。難しい。

ステージ4

洞窟内での戦い。自機のまわりがスポット処理されている。トラップの多い面だ。



ステージ4に比べれば、多少簡単なような気がする。

ステージ5

緑と青が印象的な面。その美しさとは裏腹に、難易度はさらに高くなっている。



マップはわかりやすいが、敵キャラが執拗な攻撃を仕掛けてくる。

プロローグ

～グラナダの伝説～

SSDI計画によって、長距離ミサイル兵器の使用が不可能になった1990年代、兵器産業は白兵戦(はくへいせん)を主とした機動兵器へと移り変わっていった。そして、戦術機動兵器〝Manuever Cepter〟が誕生した。

2016年10月、アフリカ。レア・メタルの利権争いからアフリカは南北に割れる。さらに両陣営は東西の大国の援助を得て、〝アフリカ南北戦争〟を開戦した。そして、この戦争ではじめて戦術機動兵器が実戦投入された。

〝GRANADA〟(弾丸)。いつだれがそう名づけたのか、部隊はおろか国籍すら不明の重機動兵器があった。そしてそれは兵器という兵器を、南北の区別なく破壊していった。ある者は〝アフリカ大陸の神〟だという。またある者は〝兵士の亡霊〟だという。

真実は出会ったものだけが知っている。

『BEEP! メガドライブ』1990年10月号掲載



グラナダ

ウルフチーム／11月10日発売／6,800円／ACT

ウルフチームのメガドライブ第２弾は、X68000版で好評だった「グラナダ」。今回はステージ４までをマップつきで攻略するぞ。次回も引き続きやるので、楽しみに待っていてくれ。

X68000版からの移植

パソコンのなかでも、かなりビデオゲームや家庭用マシンを意識したゲームを作れる、X68000というパソコンがある。みんな知っていると思うけど、このX68000用に作られたソフト「グラナダ」のメガドライブ版が発売される。

もとのX68000版を知らない人のために、一応基本的なルールを説明しておこう。単純で痛快(つうかい)なゲームだから、ルールなど知らなくても遊べてしまうけどね。

ターゲットを潰せ！

「グラナダ」は、戦車を操って敵を倒すアクション・シューティングゲームだ。パッと見た目には、それほどインパクトはないのだが、一度やりだすと、なぜかハマッてしまう、そんなタイプのゲームなのだ。

では基本的なルールの説明をしよう。各面にはそれぞれ，ターゲット（クリアポイント）となる敵がいくつか存在する。このターゲットは、画面上のレーダーに赤い点として表示される。この点を目指して、戦車（グラナダ）を進めていく。

すべての赤い点を倒すと、ボスの登場だ。もちろん各面、巨大なメカキャラがいろいろな攻撃方法を見せてくれるぞ。このボスを倒すと、ステージクリアだ。

またグラナダは１度や２度くらい敵の攻撃を受けても、すぐにやられてしまうほどヤワではない。シールドを装備しているので、ある程度のダメージには耐えられるようになっているのだ。このシールドの残量は、画面の上にグラフとして表示されているので、すぐにわかるだろう。

グラナダを支援するアイテムも、ところどころに設置されている。これらのアイテムには数種類があり、どれも攻撃補助をしてくれるありがたいユニットだ。ただしレーダー上には反応しない。自分で歩きまわって見つけるしかし、入手する方法はない。

〜ストーリー〜

SSDI計画により核はおろか、長距離ミサイル兵器の使用が不可能になった1990年代。兵器産業は白兵戦(はくへいせん)を主とした機動兵器へと移り変わっていった。そして戦術機動兵器〝Manuever Cepter〟が誕生した。

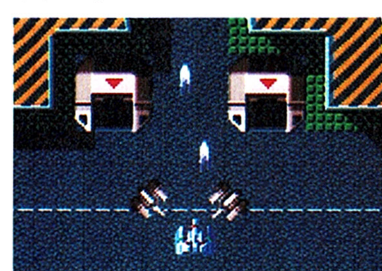
2016年10月、アフリカ。レア・メタルの利権争いから、アフリカは南北に割れる。さらに両陣営は東西の大国の援助を得て、〝アフリカ南北戦争〟を開戦した。そしてこの戦争ではじめて、戦術機動兵器が実戦投入されたのだ。

〝GRANADA（弾丸）〟。いつだれがそう名づけたのか、部隊はおろか国籍すら不明の重機動兵器があった。そしてそれは兵器という兵器を、南北の区別なく破壊していった。ある者は〝アフリカ大陸の神〟だという。またある者は〝兵士の亡霊〟だという。

真実は、出会ったものだけが知っている。

もちろんコンフィグレーションモードも搭載(とうさい)。プレイヤーのウデに合わせて、ゲームの難易度を設定したり、ゲーム中の曲を聞いたりできる。

とまあ、こんな感じでゲームは進む。グラフィックも各面とも特徴があり、次の面を見たいがために、つい遊んでしまうくらいのデキなのだ。



各ステージによってターゲット（クリアポイント）は異なる。ステージ１では動かないが、移動して攻撃するものもあるのだ。

画面の見方

このゲームでは画面から与えられる情報が重要。とくにステージクリアのためには、レーダーをよく見よう。



①スコア
敵を倒すと、スコアに加算される。ある一定以上の得点になれば残機数を増やすことができる。

②残機
残りのプレイヤー数。

③シールド
敵の攻撃を受けると減っていく。シールドがすべてなくなると１機失う。

④タイム
各ステージによって制限時間が決められていて、クリア後のボーナスに関係してくる。ただし、タイムオーバーになってもゲームは続けられる

⑤レーダー
各ステージのクリアポイントや自機の位置を表示する。クリアポイントは赤、自機は白の点滅、ボスは赤の点滅で表示される。常にこのレーダーには目を配るようにしたい。

⑥自機
プレイヤーが操作するキャラクター（グラナダ）。細かい動きもできるぞ。

⑦サポートユニット
特殊な攻撃をするお助けアイテム。リフレクター、ボールバニアン、クロムレック、エバレート、ヒドンの全５種類がある（くわしい説明は次ページ参照）。ちなみに画面はリフレクター。

『BEEP! メガドライブ』1990 年 11 月号掲載

強力なブラスターと固定砲台

このグラナダには、特殊な機能が搭載されているので、簡単に説明をしておこう。

まずはブラスター。Cボタンを押すと発射できる。これは通常の弾とは違う、強力な弾だ。あまりの強力さに、撃った瞬間に反動でグラナダが後方に移動してしまうほどだ。通常弾のように、連続発射するのは辛いぞ。このブラスターの弾1発で、通常弾16発分のパワーがあるのだ。

次に砲台固定。Bボタンを押したまま移動すると、砲台の向きが固定されたまま移動できる。本物の戦車のように、後退しながらの攻撃、なんて芸当もラクラクできてしまう。この砲台固定のテクニックは、どこかで役に立つ。早めにマスターしておこう。

さまざまな機能をもったグラナダを生かすも殺すも、すべては君の腕次第ってわけだ。健闘(けんとう)を祈る。



連射ができ、撃ちながらでも移動が可能。ザコ相手にはこれで十分。

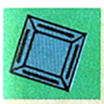
連射はできない。クリアポイントなどの敵に使おう。

5種類のサポートユニット

サポートユニットとは、グラナダに協力してくれる、ウルトラセブンにおけるカプセル怪獣のようなヤツらだ。

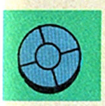
このユニットには5つの種類があり、各面のどこかに設置されている。ゲームが始まったら、なるべく早く取るようにしたい。

ではそれぞれのユニットの、すばらしい性能を順に説明してみよう。



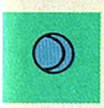
リフレクター

全方向迎撃ユニット。グラナダが接触すると、その周囲を飛びまわりながら、グラナダの通常弾と同じ弾を発射する。また、グラナダの弾をユニットに当てると、弾を敵の方向に誘導するという能力ももっている。



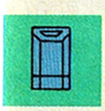
ボールバニアン

中距離支援ユニット。グラナダが接触することにより、グラナダと合体する。合体したときは敵の弾を防ぐバリアとして機能する。またCボタンを押すと前方に飛び出し、弾をバラまいたあと、ふたたび合体する。



クロムレック

中距離迎撃ユニット。グラナダが接触すると、その周囲を回転する。ここまではリフレクターに似ているが、Cボタンを押すと、ユニットが自動的に敵に向かって進み、攻撃してくれるのだ。



エパレット

長距離支援ユニット。グラナダが接触することにより合体する。このユニットは誘導ミサイルを発射でき、同時にいくつものユニットを装備できる。たくさんつければつけるほど、強力になるぞ。



ヒドン

破壊工作用ユニット。グラナダが接触することにより周囲を浮遊。これにブラスターを撃ち込むと爆発し、周囲の敵をいっしょに破壊できる。合体前でも、攻撃すれば爆弾として作用するのだ。



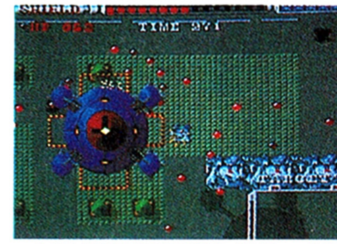
X68000版との比較

この移植は、非常によくできている。ただ、このメガドライブとX68000とでは、さすがにハードの違いというものがあって、ソックリとまではいかない。

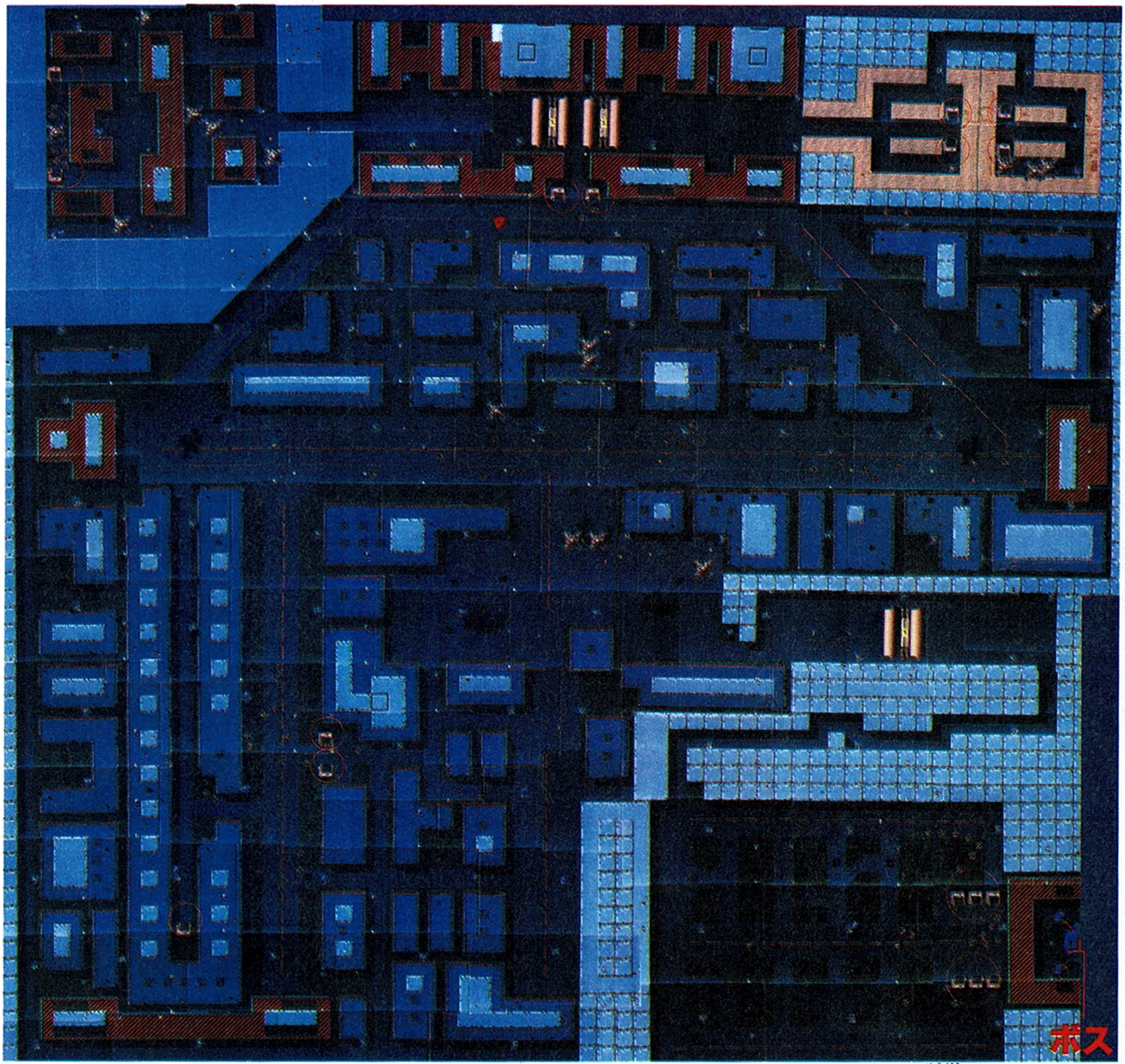
とはいったものの、敵の動きやボスなども、かなり近いデキになっている。では何が違うか。それはX68000を見たことがある人ならわかるだろう。そう、グラフィックのきれいさが、メガドライブ版はちょっと落ちるのだ。

これこそまさにハードの違いというヤツかな。使える色の数が段違いなのだ。ただし勘違いしてもらっては困る。たしかに絵は落ちても、ゲームの本質であるおもしろさという点で見れば、X68000版に比べても引けを取らないのだ。

最近のゲームでは、ハードの違いを技術でカバーして……というものもあるようだが、こういった考え方はあまり感心できない。絵が似てるとか、音が似ている、といった移植ではなく、ゲームのおもしろさが似ている、という移植を、各メーカーさんにはお願いしたいものだ。


これはX68000版の画面写真。グラフィック的にはほとんど差はないぞ。

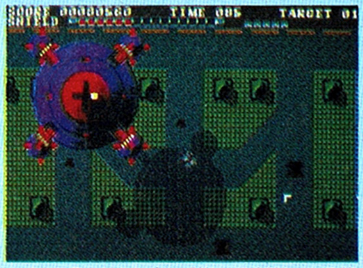
STAGE1 —タボラ地区—



タボラ地区。都市のなかで戦う。ビルとビルの合間をぬって進まないといけなかったりして、最初の面から案外苦労させられるかもしれない。この面に限ったことではないが、覚えておいてほしいのは、地形について。変な模様のようなものの上を通過するときは、グラナダの移動スピードが落ちてしまうのだ。移動スピードが落ちるということは、それだけ敵に狙われやすいということ。このような地形はサッサと覚えて、二度と踏まないようにすること。

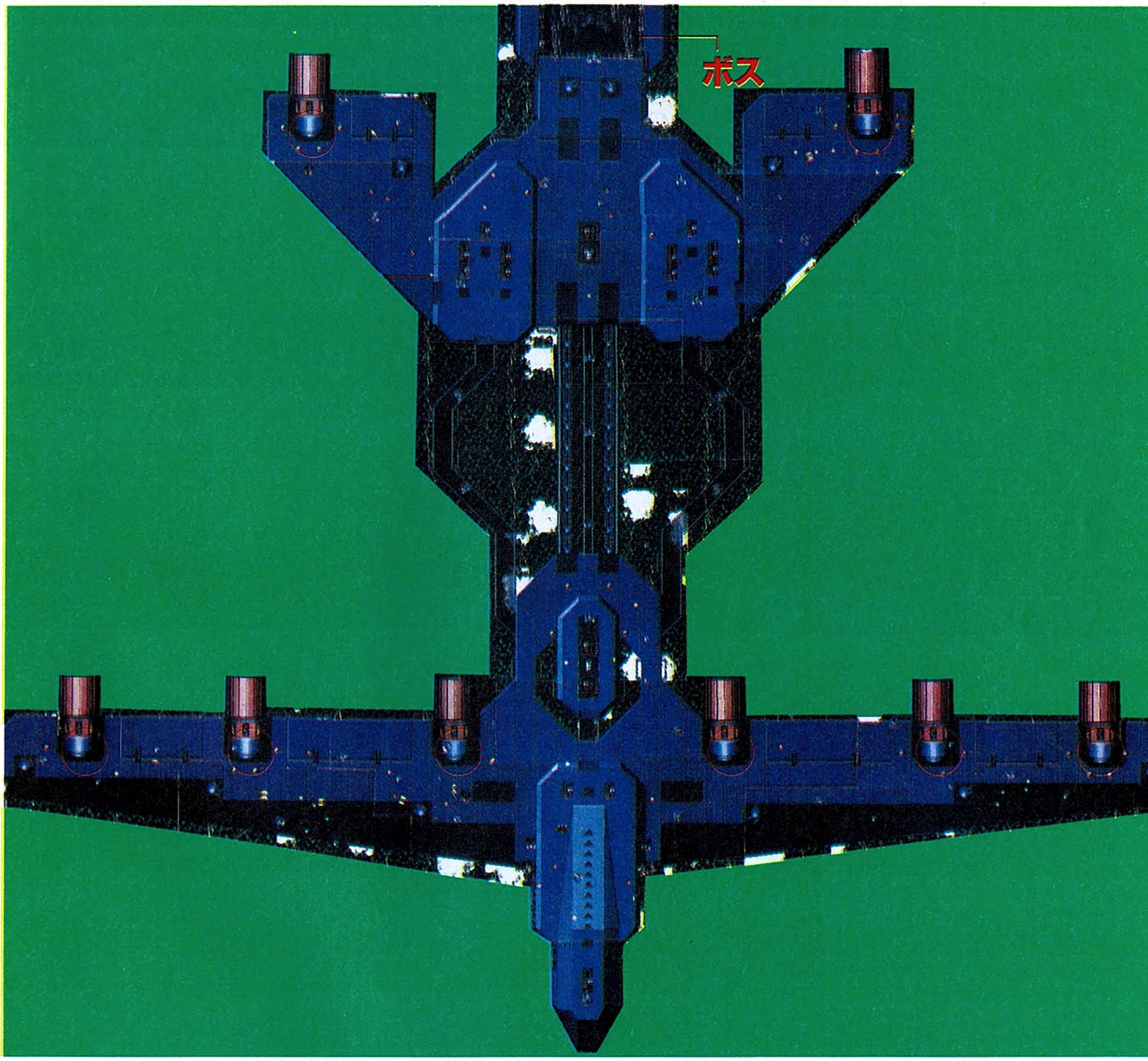
マップの上のほうに、対(つい)になった2つのローラーがある。このローラーは破壊できるのだが、かなり固く、しかもローラーの左右の道にターゲットがあるので、ローラーを避けて移動したほうがいい。ローラーの動きは単純な左右の移動のみなので、タイミングをみてローラーを追いかけるようにして移動、上下の隙間(すきま)に逃げる、という方法を使えば、ダメージを受けずに通過できるだろう。

ボスはマップの右下に登場する。この大きなボスは、なんとジャンプをするという、とんでもないヤツ。しかも空中に浮いて、グラナダを踏みつけようとする。コツとしては、サポートユニットを効果的に使うことがミソ。まずユニットを飛ばして、その場所にボスが来るように上手に誘導(ゆうどう)する。ボスが空中にいるときはダメージを与えられないので、着地した瞬間を見はからって、ブラスターを撃ち込め。



ステージ1のボス。踏みつけ攻撃と、炸裂弾を撃ってくる。

STAGE2 —巨大空中戦艦アスターシャ—



ステージ2は、マルサビト地区の上空を飛ぶ、巨大空中戦艦〝アスターシャ〟の機上での戦闘だ。眼下に見えるのは、美しい緑の大地。ついつい見とれてしまうほどの美しさなのだ。

さて戦闘の方法としては、ボスがマップの上に登場するので、マップの下のターゲットから、順に倒すようにするのが、効率のいいパターンだろう。

機体の翼には、左右あわせて8つのエンジンがある。このエンジンがターゲットなので、ブラスターを撃ち込んで破壊しよう。またエンジンの側の回転砲台は、砲台固定のテクニックを使って破壊すること。

翼の両端には、サポートユニットのエパレットが置いてある。小さくて見えにくいので、ついつい見逃してしまうが、強力なユニットなので、必ず取るようにしよう。

ただし注意しておくが、翼から足を踏みはずしてはいけない。下に落ちて、大切なグラナダが1機減ってしまうのだ。

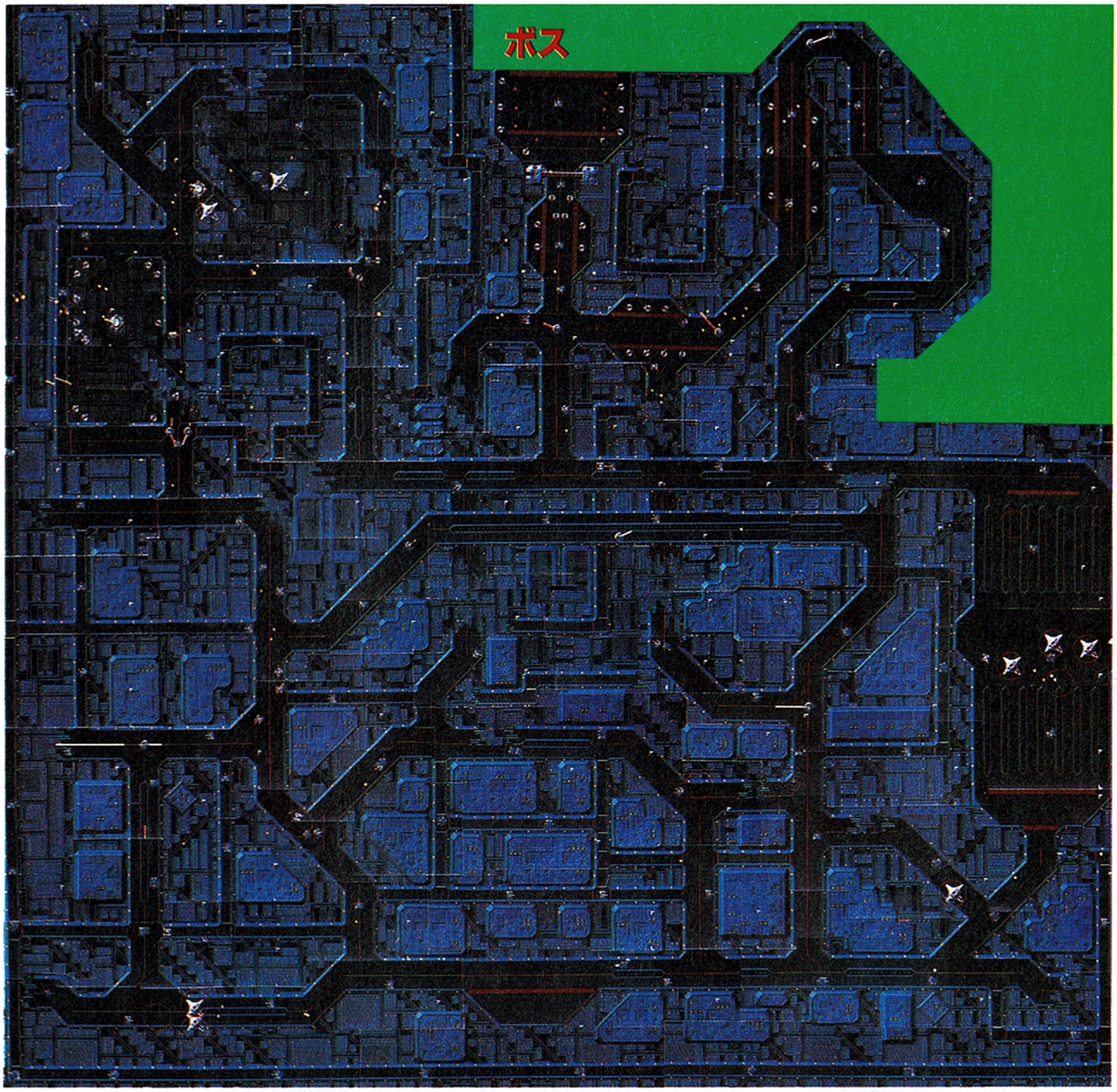
ボスは流行(はや)りの回転機能をシミュレートしたようなヤツ。コの字型のボディの中心に弱点がある。それほど強くはないので、砲台固定をしつつ後退し、弱点にブラスターを撃ち込もう。


これがクリアポイントのエンジン。敵の撃つ弾が乱れ飛ぶなかでの戦いは、けっこう辛いぞ。


ボスの登場だ。ときどき開く中央部分に一発ブラスターを撃ち込め。

STAGE3

—シェーバ地区—



未来都市のようなシェーバ地区。地上300メートルにもおよぶハイウェイを、バキバキ走り抜ける。ここもSTAGE 2 同様、足を踏みはずすと下に落ちてしまう。普通の道路の部分では、ガードレールがあり、落ちないようになっているが、一部、地面が網のようになっている部分がある。ここに配備されている敵を倒すと、地面にポッカリと穴が開くのだ。ここにはガードレールがないので、絶対に避けて通ること。

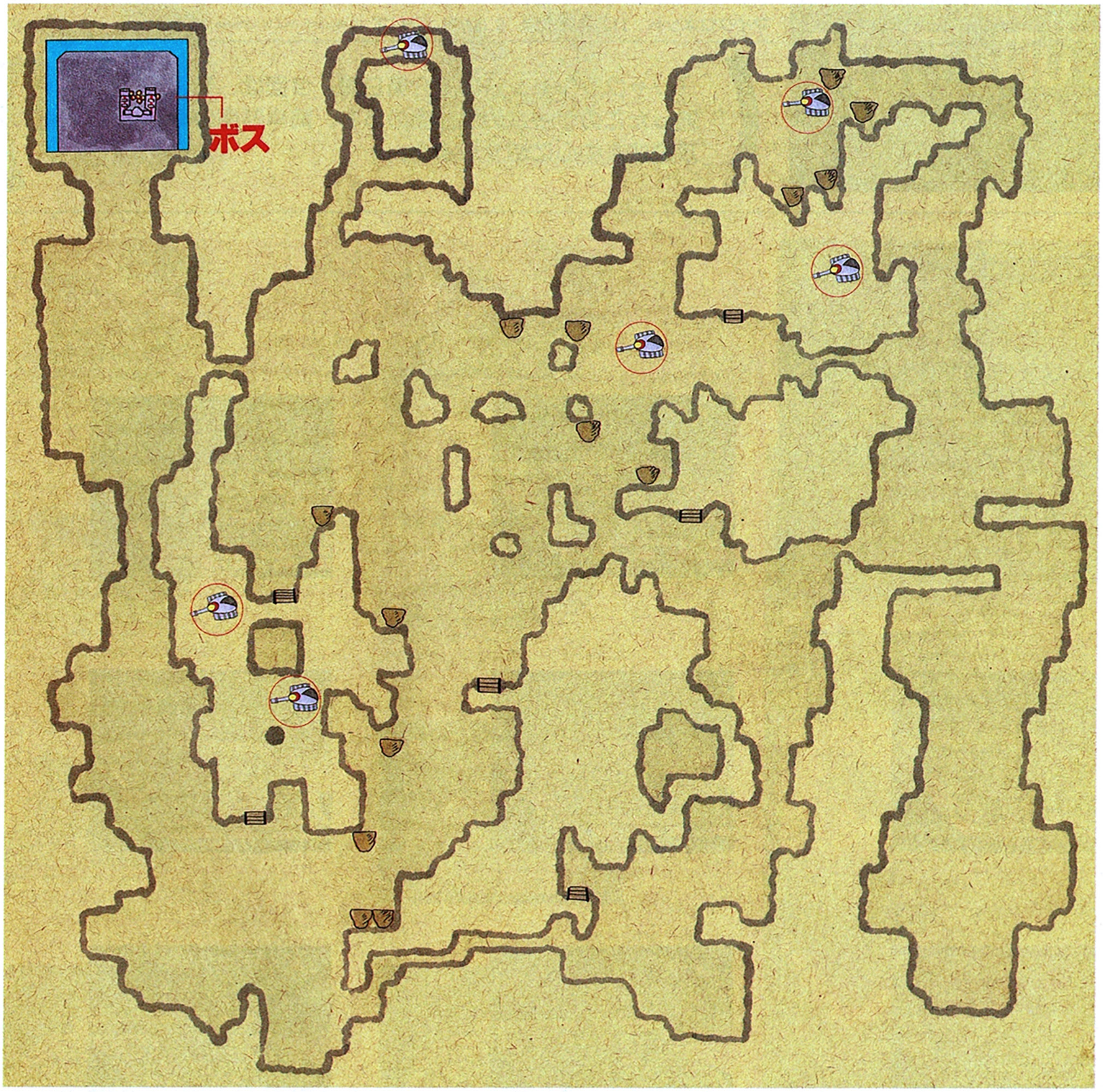
この面のハイウェイは、非常に複雑な迷路のような構成をしている。ターゲットにまっすぐ向かっても、思うようにたどり着けないコトが多い。このマップを頼りに、ターゲットへの道を覚えよう。またザコとはいえ、強敵なのがレーザー砲台。その名のとおり、全方向に回転し、レーザーを発射する。このレーザーを食らうと、とんでもないダメージを受ける。砲台の回転方向にはムラがあるので、よく見ればレーザーをよけられるはずだ。

ボスは 2 段階に変形する。まず最初の段階では、左右に移動しつつ、弾をいくつか発射する。この段階は恐れるにたらないが、問題は次の段階。左右移動するのは変わらないが、中央の弱点から、炎を発射するのだ。火炎放射のような、長い炎を避けるのは容易ではないはず。幸(さいわ)い発射口が開いてから炎が発射されるまでに、わずかながらタイムラグがある。その間に逃げるしかないだろう。もちろん砲台を、常に上に固定しておくことも忘れずに。



ボスが発射する炎をうまく避けながら攻撃しよう。耐久力はそんなにないぞ。

STAGE4 —キロモト地区—



キロモト地区。このステージは夜なのか、グラナダの周囲だけが照明に照らされて明るくなっている。グラナダの周辺以外は暗くて見えにくいぞ。

マップは2段構成、サポートユニットを取れば別だが、低い位置から高い位置にいる敵は倒せないようになっている。逆に高い位置からは低い位置を攻撃できるのだ。この両方の位置への移動は、特定の場所しかできないので、頭に入れておこう。

またところどころに大きめの岩のようなものがあるが、これは特殊工作隊保有の無人TMC。グラナダが近づくと、その動きを察知して体当たりを食らわしてくるのだ。けっこう大きなダメージを受けてしまう。

全部のターゲットを倒すと、ボスの登場だ。弱点が奥のほうについてるので、一見倒せないように見えるが、実はまわりの壁に弾を撃つと、反射するようになっているのだ。これを利用すれば、ボスの攻撃自体はたいしたことはないので、じっくり落ち着いて戦えば、負けることはないだろう。



ボスと戦うときは、あまり前に出すぎると、下に落ちてしまうので、要注意。



ステージ4のクリアポイント。グラナダが近づくと移動しながら攻撃してくるぞ。



グラナダ

ウルフチーム／11月10日発売／6,800円／ACT

「グラナダ」徹底攻略第2弾！　今回は5～7面のマップをドーンと載せてみたぞ。ますます敵の攻撃も激しくなり、ステージクリアが難しくなってきたが、エンディングを目指してぜひともがんばってくれ‼

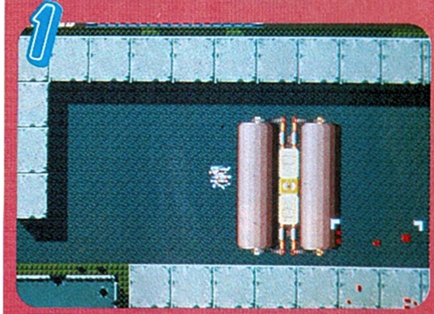
「グラナダ」とは？

それではまず、前号を読んでない人のために、このゲームについて簡単に説明しよう。

このゲームは、2種類の武器を装備した戦車（グラナダ）を操って、レーダーに表示される〝ターゲット〟を破壊していき、最後に現れるボスを倒すという、全方向スクロール型のアクションゲーム。

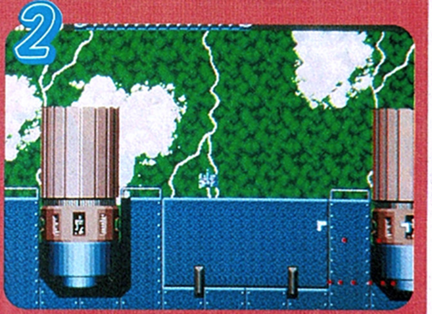
すでにウルフチームからX68000版が発売されていて、大変人気となったゲームの移植作品だ。しかも、X68000版とほぼ同じクオリティで移植されているので、十分満足できる作品なのだ。

グラナダちゃん成長アルバム



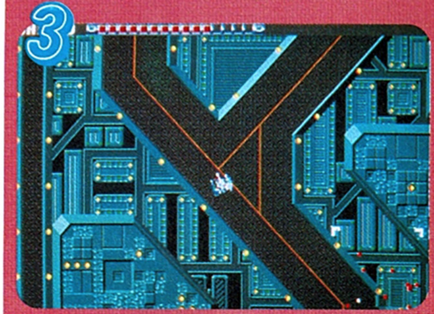
踏みつけられても耐えるぞっ！

ローラーで踏みつけられようと、ここでやられるわけにはいかないぜっ！（耐久度UP）



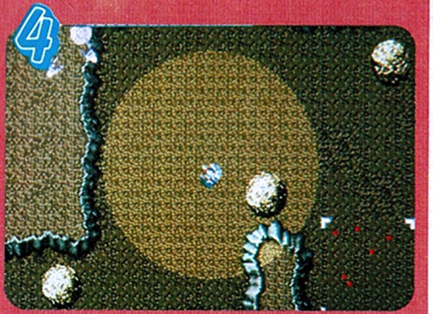
そういや落ちたこともあったっけ

あんときはさすがに痛かったな。高い場所での移動は気をつけよっと。（賢明度UP）



迷路のようなマップもなんのその

そういえばアソコは迷路のようなマップだったな。レーダーだけが頼りだったな。（知力度ＵＰ）

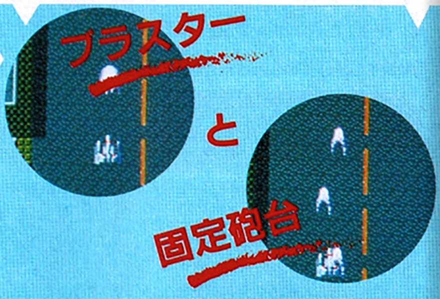


岩石攻撃はサッとよけなくちゃね

転がってくる岩はやっかいだったな。岩を見たらさっとよけるにかぎる。（敏捷度UP）

（念のための注意）：ちなみにグラナダ自身には耐久度、賢明度、知力度、敏捷度なんていう設定はありません。あくまでイメージですので、そこのところヨロシク。

ブラスターと固定砲台をうまく使え！



武器は2つある。1つは〝通常弾〟で、ボタンを押したままで連続発射が可能な、オールマイティな武器だ。ザコの相手はもちろん、動きの素早い敵を狙うときにも有効だ。

もう1つは、強力な破壊力をもつ〝ブラスター〟という武器だ。ただし、連続発射ができないのが欠点。この武器は、耐久力のある敵や、動きが遅くて狙いやすい敵に使うのが、正しい使い方だろう。

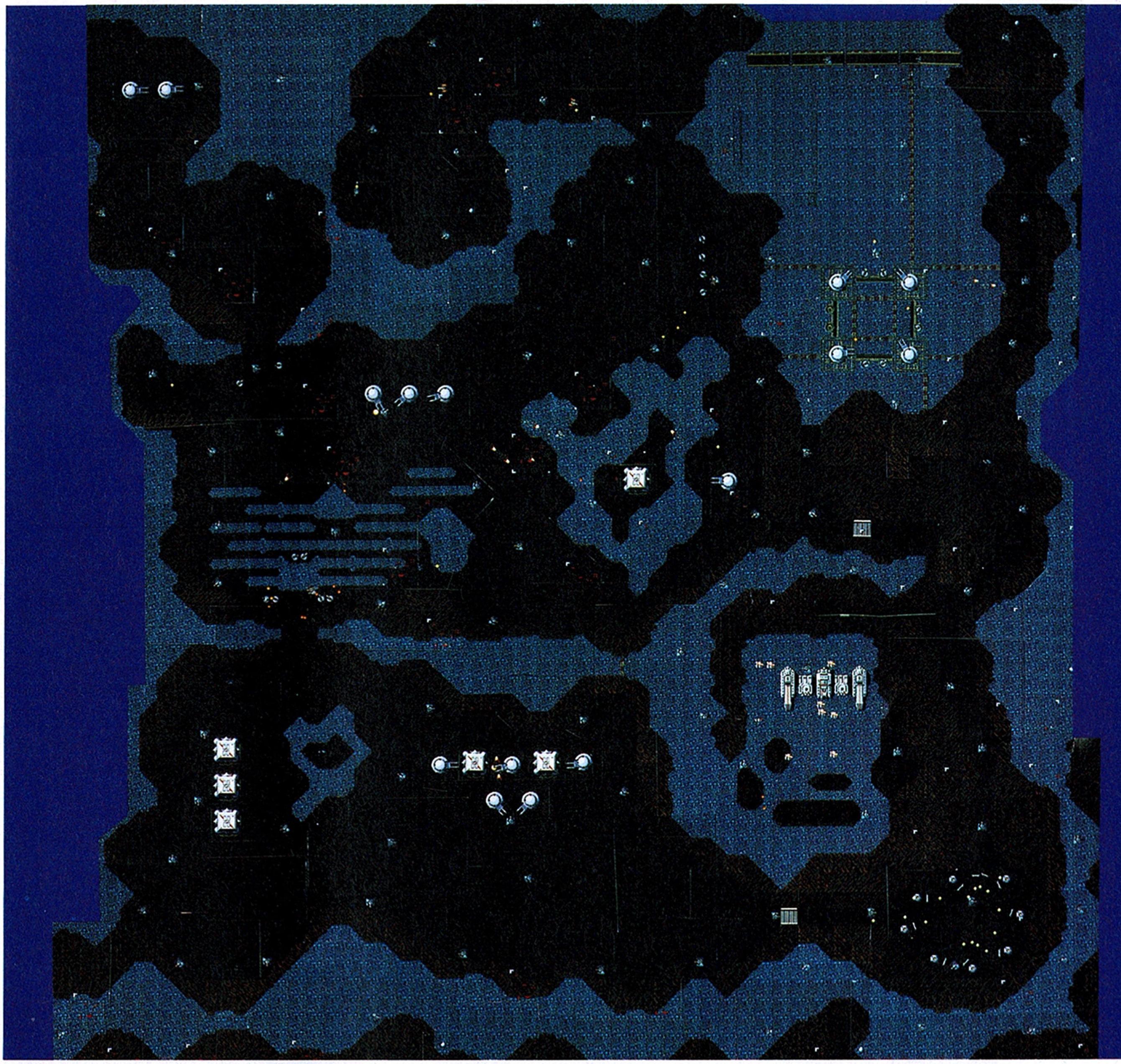
また、このグラナダは〝固定砲台〟ができる。通常は、方向キーを押したほうへ弾を打ちながら走るのだが、Bボタンを押しながら打つと、その押したときの方向のまま打ちながら走ってくれるのだ。

そのほか、ありがたい支援ユニットも登場する。これらのユニットは、マップ上のどこかに落ちていて、ユニットに触れると効果を発揮してくれる。攻撃を支援してくれるユニット、バリアとして使えるユニット、強力な爆弾などなど、全部で5種類のユニットがある。どれも役に立つものばかりなので、見つけたら必ず取るようにしたい。

NEXT PAGE

『BEEP! メガドライブ』1990 年 12 月号掲載

STAGE5 —キンズ地区—



急に視界が開けた！　そんな感じを受ける、緑の多い面だ。このステージでのポイントは池。マップのあちこちに点在する池が、戦局を大きく左右する。

この池に入ることは可能だが、ここでは操作がほとんど効かない。さしずめ、アイスバーンを走ってるような感覚だ。むろん、好きな方向に攻撃する、なんていう芸当はここではムリだ。

このステージのターゲットの1つに、半球上の建物がある。この建物を破壊すると、なんとなかから大型の戦車が出現するぞ。コイツは攻撃力もあるうえ素早く動きまわるので、かなりやっかいな敵だ。ちなみにこの戦車もターゲットだから、必ず破壊しよう。

このステージのボスは池の上に登場する。ということは、操作がほとんど効かない状態でボスと戦わなければならないのだ。ここのボスの攻撃は、おそらく普通に戦えばラクに避けられるようなモノばかりだが、なんせ池の上なので避けるのは非常に困難。多少のダメージは覚悟して、攻撃だけに専念したほうがよさそうだ。

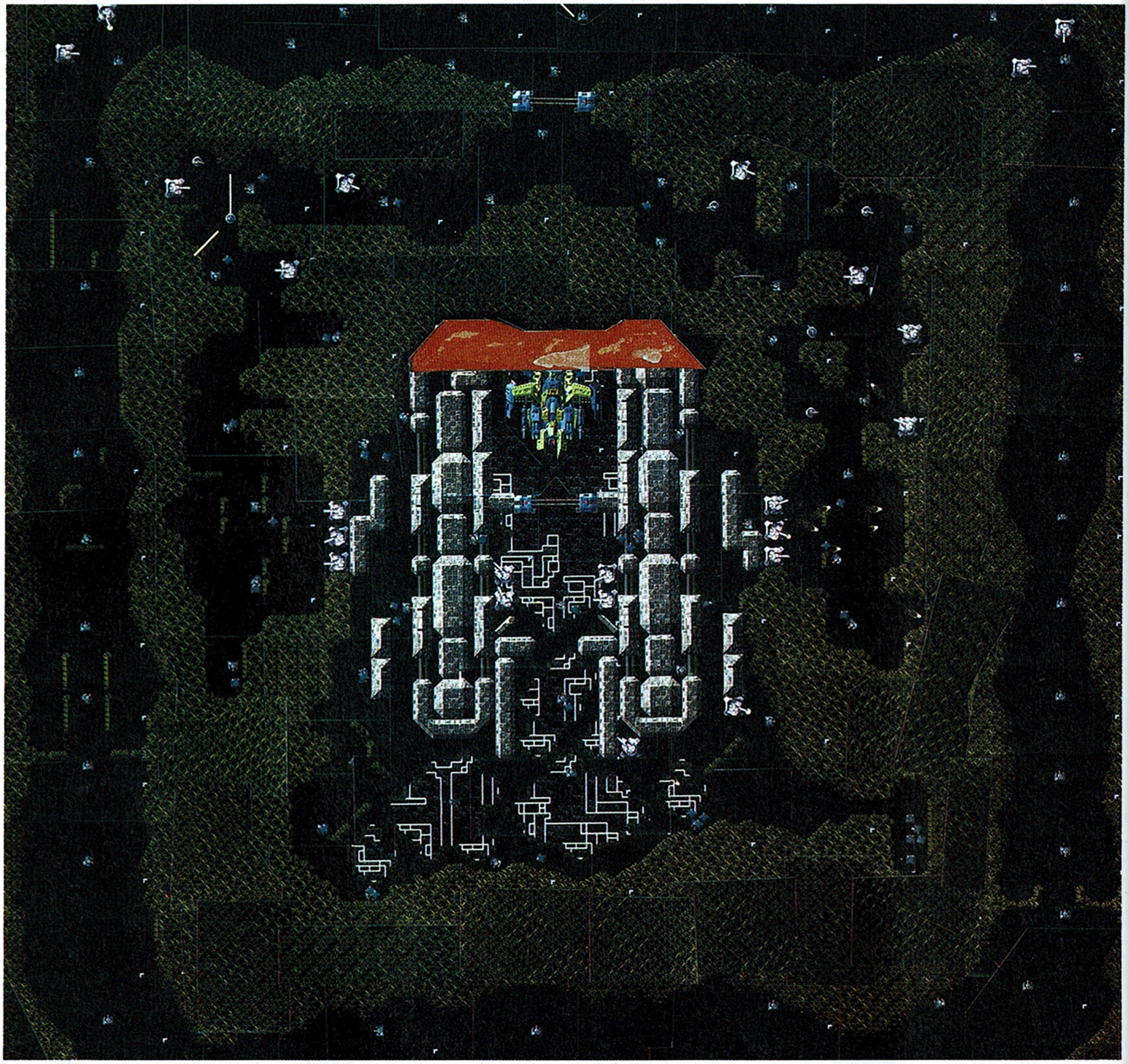


⬅コイツは、攻撃力があるうえに素早い！十分間合いをとって、確実に倒そう。



➡5面のボス。池に足をとられて思うように進めないが、ひたすら攻撃し続けろ。

STAGE6 ——山岳地帯——



このステージは、なんとターゲットが１つしかない。しかも、その１つというのがボスのことだ。このステージは、ひたすらボスを目指して進めばよい。

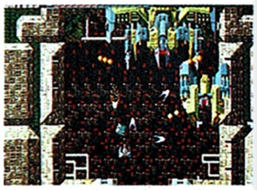
ってことは簡単な面なのかな？と思うだろう。しかし、そんなことはまったくない。ボスにたどり着くまでには、幾層にも重なった迷路のような道を進まなければならないし、何よりザコがめちゃくちゃ強い。ターゲットよりも、はるかに強い敵がそれもたくさん登場するんだから、簡単なわけがない。まぁ、６面だから当然といえば当然だけど。

ここの攻略は、画面内に複数の敵を出さないようにするのがポイント。敵が１機登場したら、後退しながら破壊という行為を繰り返して、なるべく画面内の敵を少なくしよう。適度にブラスターを使うのもよい。

ボスは４つのパーツに分割する。それぞれのパーツが攻撃してくるので、砲台を上に固定して弾を撃ちまくれ。最後のパーツはレーザー砲台や誘導弾までも使ってくるので、画面の一番下でよけるようにしよう。

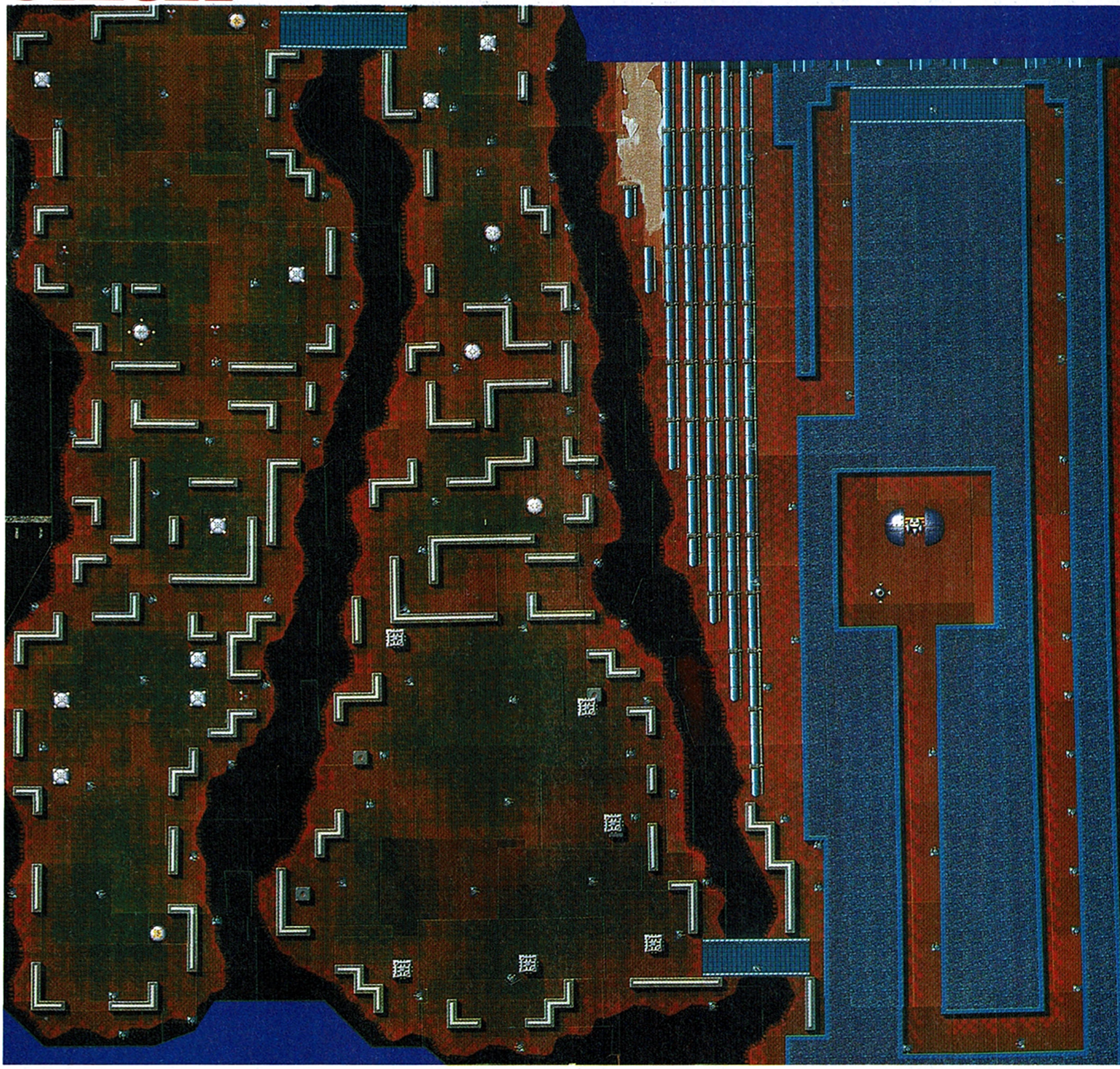


⬅ちょっと気を抜くと、案の定このザマ。ザコキャラとはいえ、油断するなよ。



➡６面のボス。上に砲台を固定しながら撃つのがベスト。

STAGE7 キサンニンガ地区

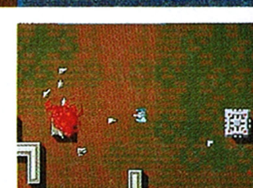


ここでのターゲットは2種類。まず1つは、地上にある砲台だ。この砲台は四方八方に弾をバラまくが、離れた位置から砲台を固定してブラスターを発射すれば、一発で倒せる。コイツは案外ラクに倒せる。

問題なのがもう1つのターゲットの、空中を飛んでるマシンだ。動きがかなり速いので、狙いをつけるだけで苦労してしまう。それにグラナダの後方につくように移動するので、ますます狙いにくいのだ。コイツの攻撃は、ブラスターで狙うより通常弾で攻撃したほうがいいだろう。

そのほか、四角い無抵抗の箱状のモノがあるが、これは撃ってはいけない。この敵を撃つと、なかから小さな敵がたくさん出てきてしまう。さわらぬ神にたたりなしだ。

そしてボス。こいつは、はっきりいって弱い。堅い甲羅のようなものに包まれていて、通常はダメージを与えられない。ときどき甲羅が2つに分割してなかのコアが見えるので、そのときにブラスターを撃ち込んでやろう。4、5発も当てれば、あっけなく倒れるゾ。



⬅この四角の建物を破壊すると、そこからワラワラ敵が出てくるので注意しろ。



➡7面のボス。甲羅が割れたときに、コアを狙え！

2A グラナダ

ブラスターの威力アップ

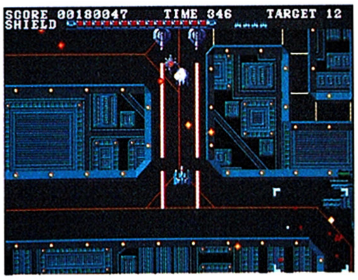
ステージ2のアスターシャの右翼（画面では向かって左）で、翼の先についている棒に乗り、落下しないように先端まで進む。

そこでしばらく待っていると、見なれないアイテムが飛んできて、これを取るとブラスターの威力がアップする。そのかわり反動も大きくなる。

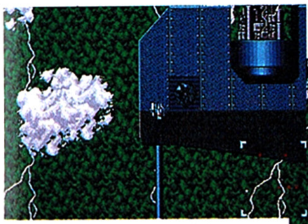
（東京都・長島康弘・18歳）



パワーアップしたブラスターは反動が大きいが、このボスを2発で倒せる。



しかも面クリアしてもミスしてもなくならないのだ。これは強力だぜ


まわりの敵を片付けてから慎重に進もう。

そしてこのあたりで待っていると……。




顔のような形をしたアイテムが登場 じっとしていても取れるぞ

2A グラナダ

飛べ！グラナダ

ステージ2でタイムが0になる寸前にブラスターの反動を使って戦艦から落下すると、グラナダが空を飛べるようになる。

この技は落下できるステージならどこでも有効で、ミスやコンティニューしても効果はなくならないぞ。

（奈良県・テラドライブ・19歳）



反動で自機が落下しきる前に爆発すれば成功だ。1機減ってしまうけどね。



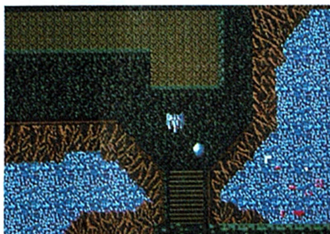
自在に空中を飛び回るグラナダ インチキでないことは、レーダーを見ればよく分かるだろう。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 1,2,3 月号掲載

グラナダ
3A ギャグ技+イージーモード

クロムレックが？

ステージ5で最初の橋を8回渡ると、クロムレックが“おじちゃん”になる。でも効果は変わらない。そしてボスが出現するとグラフィックはもとに戻る。



スタート直後の最初の橋を、連続して8回渡ってみよう。



おお、ハゲカツラにチョビひげとは、懐かしい



たくさん付けて攻撃させると爆笑ものだ。

転倒するレオン

エンディングになったらAボタンを押したままにしておくと、最後にレオンが派手にずっこける。



戦いが終わってシブくきめるレオン。しかし……。



Aボタンを押したままでいると、ツルっとこける。



見事なまでに逆さまになった。シリアスなゲームなのに……。

イージーモード

コンフィグモードに入ってCボタンを10回押すと、難易度設定でイージーモードが選択できるようになる。

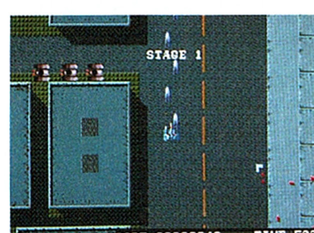
(埼玉県・五島・16歳)



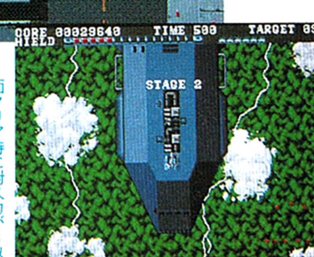
オプション画面に入っていきなりCボタンを8回押す。



するとイージーモードが選択可能になる。あまり自信のない方はどうぞ。



グラナダの耐久力は変わらないが、タイムが最初から500もある。



面クリア時に耐久力が5以下だと、次の面では5まで回復するぞ。